

**SKRIPSI**  
**PEMBELAJARAN TATA CARA UPACARA ADAT DI BALI**  
**BERBASIS ANDROID**



Disusun Oleh:

**I GEDE BAGUS CHANDRA PURNAMA**

**135410254**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN**  
**KOMPUTER**  
**AKAKOM**  
**YOGYAKARTA**  
**2018**

**SKRIPSI**  
**PEMBELAJARAN TATA CARA UPACARA ADAT DI BALI BERBASIS**  
**ANDROID**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi**

**Jenjang Strata satu (S1)**

**Program studi Teknik Informatika**

**Sekolah Tinggi Manajemn Informatika dan komputer**

**Akakom**

**Yogyakarta**

**Disusun Oleh :**

**I GEDE BAGUS CHANDRA PURNAMA**

**Nomor Mahasiswa : 135410254**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**AKAKOM**  
**YOGYAKARTA**

**2018**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : Pembelajaran Tata Cara Upacara Adat Di Bali  
Berbasis Android

Nama : I Gede Bagus Chandra Purnama

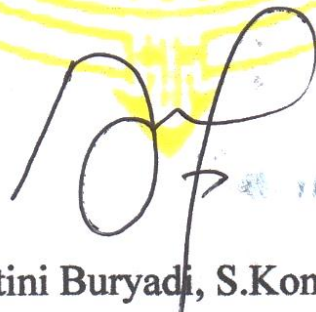
Nim : 135410254

Semester : 9 (Sembilan)

Telah memenuhi syarat dan di setuju untuk diselenggarakan di  
Hadapan dosen penguji seminar tugas akhir

Yogyakarta,.....

Dosen pembimbing,



( Indra Yatini Buryadi, S.Kom.,M.kom. )

## HALAMAN PENGESAHAN

### SKRIPSI

## PEMBELAJARAN TATA CARA UPACARA ADAT DI BALI BERBASIS ANDROID

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi dan dinyatakan di terima  
untuk memenuhi sebagai syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Komputer  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

YOGYAKARTA

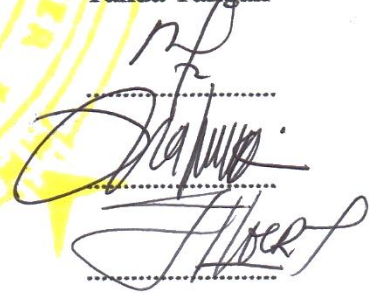
Yogyakarta ,

Mengesahkan

Dewan Penguji

1. Indra Yatini B, Skom, M.Kom
2. Y. Yohakim Marwanta, S.Kom, M.Cs
3. Dra. F . Wiwiek Nurwiyati, M.T

Tanda Tangan



Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika



13 MAR 2018

H. M. Guntara, M.T.

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Ida Sang Hyang Widhi Wasa dan segala manifestasi-Nya segala puji syukur  
kehadap pemilik dan penguasa alam semesta ini, yang telah memberikan kekuatan,  
kesehatan, perlindungan dan anugerah yang di berikan kepada penulis untuk  
menyelesaikan karya tulis ini.

Kedua orangtua saya Bapak I Wayan Hartawan S.E, dan Ibu saya Ibu Sarah  
yang selalu memberi dukungan , semangat, materi dan selalu mengarahkan ke hal  
yang lebih baik untuk anak anaknya agar menjadi orang yang berguna dan  
bermanfaat di masa depan, dan menjadi contoh baik di masyarakat

Keluarga saya yang di Jogja ini yang selalu menuntut saya menjadi lebih baik

Kedua Adikku tersayang Galih Dan Masayu , yang selalu mensupport saya  
dengan semangat dan kelucuan mereka agar bisa mendidik mereka menjadi lebih  
baik dari kakanya

Ni Kadek Yessi Restia Putri dan keluarganya yang selalu memberi saya  
semangat, motivasi untuk saya jauh lebih baik, menuntun saya untuk  
menyelesaikan kuliah ini dan mengajak saya ke jenjang yang lebih tinggi

Semua Dosen pahlawan tanpa tanda jasa yang memberikan banyak ilmu untuk  
pondasi saya ke jenjang berikutnya

Saudara, teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, dan  
sahabat saya yang telah Memberikan Saya Inspirasi , Motivasi, dan semangat  
untuk tidak menyerah untuk menyelesaikan kuliah ini

## **MOTTO**

“Belajar pun gak harus dari hal yang benar, kenali dulu yang salah maka kau akan tau mana yang Benar”

“ jangan terlalu bersandar dengan orang lain walaupun dia seorang sahabat, usakan bisa berdiri sendiri tanpa sandaran, jika sandaran kau rapuh maka kau akan jatuh juga“

“ Bunga pun membutuhkan waktu untuk ia mekar agar dia terlihat Indah, Manusia pun membutuhkan waktu untuk berubah untuk menjadi lebih baik“

“Apapun itu Semuanya Hanya Sementara”

## INTISARI

Dalam karya tulis ini di buat suatu aplikasi *mobile* bersistem *android* untuk mendalami sebuah Upacara Adat dan Seni Karawitan di Bali. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dan tidak dapat terbendung lagi justru menjadi hal yang sangat berperan penting dalam meningkatkan cara belajar tatacara Upacara Adat dan Seni Karawian yang mulai di tinggalkan karena perkembangan jaman. Latar belakang masalah yang di uraikan di atas terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana mengimplementasikan Pembelajaran Tatacara Upacara Adat di Bali ke media digital elektronik *smartphone* berbasis *android*.

Pada aplikasi ini terdapat metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara membaca teks penjelasan Seni Karawitan dan Upacara Adat, melihat gambar atau *video* dan mendengarkan *audio* dari Upacara Adat maupun Seni Karawitan yang di tampilkan pada aplikasi ini, aplikasi mampu menampilkan latihan soal pilihan ganda yang dapat secara langsung di kerjakan oleh pengguna dan setelah selesai mengerjakan soal latihan, pengguna langsung dapat mengetahui nilai dari latihan soal yang di kerjakan.

Perkemabangan teknologi khususnya pada *smartphone* di masyarakat yang sangat pesat maka di implementasikan aplikasi Pembelajaran Tatacara Upacara Adat di Bali berbasis *android*, aplikasi ini di bangun menggunakan *android* studio yang di lengkapi dengan fitur pencarian, Gambar, *Video*, dan *Audio* yang bisa di instal pada *smartphone android* spesifikasi minimal *android 4.2 (Jelly Bean)*

Kata kunci : *Android*, Aplikasi, Seni Karawitan, Upacara Adat, *Smartphone*,



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa / Ida Sang Hyang Widhi Wasa atas berkat karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berjudul “ Pembelajaran Tata Cara Upacara Adat Di Bali Berbasis Android” dapat di selesai dengan baik.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, karya tulis ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sebesar besarnya kepada :

1. Ir. Totok Suparwoto,M.T,M.M, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. M. Guntara, M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika- S1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
3. Ibu Indra Yatini B, Skom, M.Kom, sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan memberikan petunjuk, pengarahan serta bimbingan yang besar dalam karya tulis ini .
4. Bapak Y. Yohakim Marwanta, S.Kom, M.Cs., sebagai dosen penguji, yang telah memberikan masukan serta pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Dra. F . Wiwiek Nurwiyati, M.T., sebagai dosen penguji, yang telah memberikan masukan serta pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak saya I Wayan Hartawan . S.E. Ibu saya Ibu Sarah, adik adik saya I Kadek Wandika Galih Saputra dan Ni Komang Mas Ayu Oktaviani Dewi dan



Kakek Dan Nenek saya yang selalu mensupport dan memberi semangat saya dalam pengerjaan penyusunan skripsi ini.

7. Ni Kadek Yessi Restia Putri orang yang sangat spesial dalam hidup saya selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini
8. I Komang Sukajaya Sudarama, I Komang Adi Muliawan, Dan Evander Nayboey yang membantu dalam pembuatan skripsi ini dan memberi semangat agar tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman – Teman Kontrakan Pondok Bali Sejaterah, BRIGATA CURVA SUD, Sekaa Truna Yowana Dharma Santi, GGH Team, yang selalu ada dalam kehidupan ini dan selalu mendukung dan memberi inspirasi dalam proses penulisan skripsi
10. Semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik moral maupun material yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya , bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat di harapkan, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan pembaca umumnya.Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberkati kita semua.

Yogyakarta, Maret 2018

I Gede Bagus Chandra Purnama

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.6.1 BAB 1 PENDAHULUAN .....	5
1.6.2 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .	5
1.6.3 BAB 3 METODE PENELITIAN.....	5
1.6.4 BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	6
1.6.5 BAB 5 PENUTUP .....	6
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Pengertian Upacara Adat.....	8
2.2.2 Pengertian Seni Karawitan .....	10

2.2.3	Sistem Operasi <i>Android</i> .....	12
2.2.4	<i>Android</i> Studio .....	12
2.2.5	<i>Android</i> SDK.....	13
2.2.6	Java.....	13
<b>BAB 3</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>14</b>
3.1	Bahan/Data.....	14
3.2	Peralatan.....	14
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	14
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	14
3.3	Prosedur dan Pengumpulan Data .....	15
3.4	Analisis dan Rancangan Sistem .....	15
3.4.1	Analisis .....	15
3.4.2	Perancangan Sistem .....	16
3.4.3	<i>Use Case</i> Diagram .....	16
3.4.4	<i>Sequence</i> Diagram .....	17
3.4.5	<i>Class</i> Diagram .....	18
3.4.6	<i>Activity</i> Diagram .....	19
3.4.7	1. Rancangan Antarmuka ( <i>Interface</i> ) .....	19
	2. Rancangan Halaman Splash Screen .....	20
	3. Rancangan Halaman Menu Utama.....	20
	4. Rancangan Halaman Menu Daftar Upacara Adat .....	21
	5. Rancangan Halaman Upacara Adat .....	22
	6. Rancangan Halaman Tentang Upacara .....	22
	7. Rancangan Halaman Gambar Upacara Adat.....	23
	8. Rancangan Halaman <i>Video</i> Upacara Adat .....	24
	9. Rancangan Halaman Menu Daftar Alat .....	24
	10. Rancangan Halaman Alat Karawitan .....	25
	11. Rancangan Halaman Penjelasan Alat .....	25
	12. Rancangan Halaman Gambar Alat .....	26
	13. Rancangan Halaman <i>Video</i> Alat .....	27

14. Rancangan Halaman <i>Audio</i> Alat .....	27
15. Rancangan Halaman Latihan.....	28
16. Rancangan Halaman Menu Tentang .....	29
 <b>BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM .....</b>	<b>30</b>
4.1 Implementasi dan Uji Coba Sistem .....	30
4.1.1 Tampilan Menu Utama .....	30
4.1.2 Tampilan Menu Daftar Upacara.....	31
4.1.3 Tampilan Detail Upacara .....	32
4.1.4 Tampilan Menu List Gambar .....	33
4.1.5 Tampilan Menu Tentang .....	33
4.1.5 Tampilan Menu Keluar .....	34
4.2 Pembahasan Sistem .....	35
4.2.1 Menampilkan Halaman Menu Utama .....	35
4.2.2 Menyiapkan Data Gambar Pada SQLite .....	36
4.2.3 Pembuatan <i>Class</i> Adapter .....	37
4.2.4 Menampilkan Halaman List Gambar .....	39
4.2.5 Menampilkan Proses Soal Dan Hasil Soal.....	39
 <b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>42</b>
5.1 Kesimpulan .....	42
5.2 Saran.....	43
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>44</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Use Case</i> Diagram.....	16
Gambar 3.2 <i>Sequence</i> Diagram.....	17
Gambar 3.3 <i>Class</i> Diagram.....	18
Gambar 3.4 <i>Activity</i> Diagram.....	19
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Splash Screen .....	20
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Menu Utama.....	21
Gambar 3.7 Rancangan Menu Daftar Upacara Adat .....	21
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Upacara Adat.....	22
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Tentang Upacara Adat .....	23
Gambar 3.10 Rancangan Gambar Upacara Adat .....	23
Gambar 3.11 Rancangan Halaman <i>Video</i> Upacara Adat .....	24
Gambar 3.12 Rancangan Daftar Menu Karawitan.....	24
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Alat Karawitan .....	25
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Penjelasan Alat Karawitan .....	26
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Gambar Alat Karawitan .....	26
Gambar 3.16 Rancangan Halaman <i>Video</i> Alat Karawitan .....	27
Gambar 3.17 Rancangan Halaman <i>Audio</i> Alat Karawitan.....	28
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Latihan .....	28
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Menu Tentang .....	29
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama.....	30
Gambar 4.2 Tampilan Menu daftar Upacara.....	31
Gambar 4.3 Tampilan Detai Upacara.....	32
Gambar 4.4 Tampilan Menu List Gambar Alat Karawitan.....	33
Gambar 4.5 Tampilan Menu Tentang .....	34
Gambar 4.6 Tampilan Menu Keluar .....	34
Gambar 4.7 Potongan <i>Scrip</i> Halan Utama .....	35
Gambar 4.8 Potongan <i>Scrip</i> Gambar .....	36

Gambar4.9 Potongan <i>Script</i> Gambar Adapter.....	38
Gambar4.10 Potongan <i>Script</i> Menyimpan Data Gambar.....	39
Gambar 4.11 Potongan <i>Script</i> proses soal dan menampilkan hasil .....	40

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
----------------------------------	---